INFORMATIVO TRIMESTRAL • Nº 02 ABR/MAI/JUN´26

© 2026 MAGNIVERSO: Universo Magnífico® - GLORIA IN TE DOMINE

MAGNIFANZINE

POPMON

Tudo sobre o monstruoso livro da MAGNIVERSO que cria monstros com números e muita diversão em família.

UM LIVRO DE PAI E FILHA

POPMON ganha destaque na mídia e encanta o público.

E MAIS:

ROCK & RUN

Confira o projeto de Personal Trainer que une ritmo e atitude.

PROF. SAMIR

Trajetória que inspira e forma artistas + Entrevista exclusiva

UMA BRINCADEIRA QUE CRESCEU COM SEU CRIADOR

HÁ 40 ANOS, UMA IDEIA NASCIDA NA INFÂNCIA DEU ORIGEM AO SUPER-DÁBLIO. CONHEÇA A TRAJETÓRIA DE UM HERÓI QUE ACOMPANHOU SONHOS, DESAFIOS E PROJETOS ATÉ SE TORNAR SIMBOLO DA MAGNIVERSO.

MAGNIVERSO UNIVERSO MAGNÍFICO

EDITORIAL

Ano I • Nº 02 • 2026
2º trimestre (abr–jun)
Lançamento: 29 de junho de 2026

O Nome que Veio do Coração

Um gesto simples da infância acabou batizando o personagem que, anos depois, se tornaria base e símbolo da Magniverso.

A primeira edição da **MAGNIFAN(ZINE)** aproximou pessoas da Magniverso, fortaleceu parcerias, apresentou projetos e mostrou que a criatividade conecta histórias. Agora, com muito orgulho, voltamos às nossas origens nesta segunda edição.

Na capa está o **Super-Dáblio**, personagem que deu início a tudo. Seu nome surgiu ainda na infância, graças a um singelo e inesquecível engano da minha saudosa mãe, **Helena Ribeiro**, que confundiu um raio desenhado na horizontal com um "*dáblio*". O apelido ficou. O personagem cresceu junto comigo e, décadas depois, em 2012, passou a se tornar um projeto autoral. Desde então, o Super-Dáblio deixou de ser apenas um personagem. Tornou-se mascote de cursos, oficinas, projetos culturais e da própria Magniverso, carregando os valores que acreditamos: criatividade, amizade, cooperação, família e a certeza de que imaginar também é uma forma de transformar o mundo.

Celebramos também o lançamento de **POPMON – Criaturas Criativas**, livro criado ao lado da minha filha, **Vitória Maria**, que, assim como eu na infância, transforma sua imaginação em desenhos e sonhos. A obra inaugura a parceria da Magniverso com a **UICLAP** e já recebeu o carinho da imprensa. Nosso agradecimento ao **ItaNews**, na pessoa de **Juliana Carli**, e à **Rádio Jovem Pan**, na pessoa de **Kaká Godoy**, pelo incentivo e divulgação desta obra.

Também destacamos o projeto criado por meu irmão **Ton Ribeiro** (cujo aniversário é na data desta edição), que une rock e corrida de forma criativa. O **Circuito Sesc de Artes** que ganha um olhar sensível pelas experiências de mãe e filha, com a participação de minha esposa, **Juliane Stadler,** e amigos que enriquecem estas páginas com suas histórias. Afinal, o universo só é magnífico quando criatividade, amizade e família caminham juntas.

Washington WH Ribeiro
Criador da Magniverso | Editor

MAGNIFANZINE

ABR/MAI/JUN´26

SUMÁRIO

NESTA EDIÇÃO

04 ARTE

Circuito Sesc de Artes na visão de mãe e filha: juntas, em olhares diferentes e um mesmo coração.

06 EDUCAÇÃO

Isabel Reis e seu trabalho com Educação Patrimonial valorizando histórias e a identidade cultural.

08 ENTRETENIMENTO

Ton Ribeiro une rock e corrida num projeto que tira do sedentarismo no volume máximo.

12 ENTREVISTA | PROF. SAMIR LAHOUD

34 DICAS & TRUQUES | ESPECIAL POPMON

36 QUADRINHOS

MAGNIVERSO MARCA PRESENÇA NO CIRCUITO Sesc de ARTES

© 2026 MAGNIVERSO: Universo Magnífico® - Os personagens e ilustrações originais são propriedade intelectual da MAGNIVERSO: Universo Magnífico®. Alguns personagens e artes podem pertencer a seus respectivos autores, sendo utilizados mediante autorização. **É proibida a utilização, reprodução ou distribuição sem autorização prévia.** Todos os direitos reservados. GLORIA IN TE DOMINE.

UMA AVENTURA CULTURAL EM FAMÍLIA

ACOMPANHAMOS MÃE E FILHA EM UMA JORNADA PELO CIRCUITO SESC DE ARTES E DESCOBRIMOS QUE CADA ATIVIDADE ESCONDIA UMA NOVA HISTÓRIA PARA CONTAR.

No dia 18 de abril, a Praça Anchieta se transformou em um grande palco de encontros, criatividade e descobertas com mais uma edição do Circuito Sesc de Artes. E para vivenciar essa experiência, acompanhamos uma dupla especial: mãe e filha, explorando juntas cada cantinho desse universo cultural.

Logo na chegada, a curiosidade tomou conta. Entre apresentações, oficinas e atividades espalhadas pela praça, havia sempre algo novo para descobrir. O espetáculo *O Circo da Lona Torta*, da **Trupe Lona Preta**, arrancou risadas do público ao misturar teatro, música, palhaçaria, malabarismo e acrobacias em uma apresentação repleta de humor e poesia.

A diversão continuou com *Dentro, Fora e Cruza*, do **Grupo Unity Warriors**. Através da dança, o grupo resgatou brincadeiras populares e mostrou que as memórias da infância continuam vivas quando compartilhadas entre gerações.

A imaginação também ganhou espaço em *Viajando pelos Sons das Cordilheiras*, do **Coletivo Identidade Livre**. Histórias, músicas e personagens inspirados na cultura andina transportaram crianças e adultos para uma viagem cheia de fantasia. Já a delicadeza do *Teatro Lambe-Lambe Fases da Vida*, da **Cia Fuxico de Teatro**, emocionou o público com pequenas histórias contadas dentro de caixas cênicas em miniatura.

Na oficina *Carimba Aí!*, do coletivo **Tinta que me Pariu!**, mãe e filha colocaram a criatividade em prática, criando estampas e narrativas visuais a partir de materiais recicláveis. Enquanto isso, a energia da **DJ Jazz** embalava o evento e convidava o público a participar da construção da trilha sonora da festa.

Em 2026, o **Sesc** celebra **80 anos de história**. Mais do que uma comemoração, o Circuito de Artes mostrou como a instituição continua construindo uma rede viva de cultura, educação, cuidado e encontros.

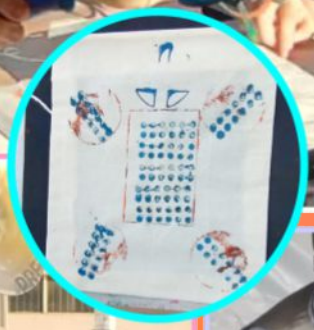
Ao final da tarde, mãe e filha levaram para casa mais do que lembranças: levaram experiências compartilhadas. Afinal, algumas histórias não são apenas assistidas. São vividas juntos.

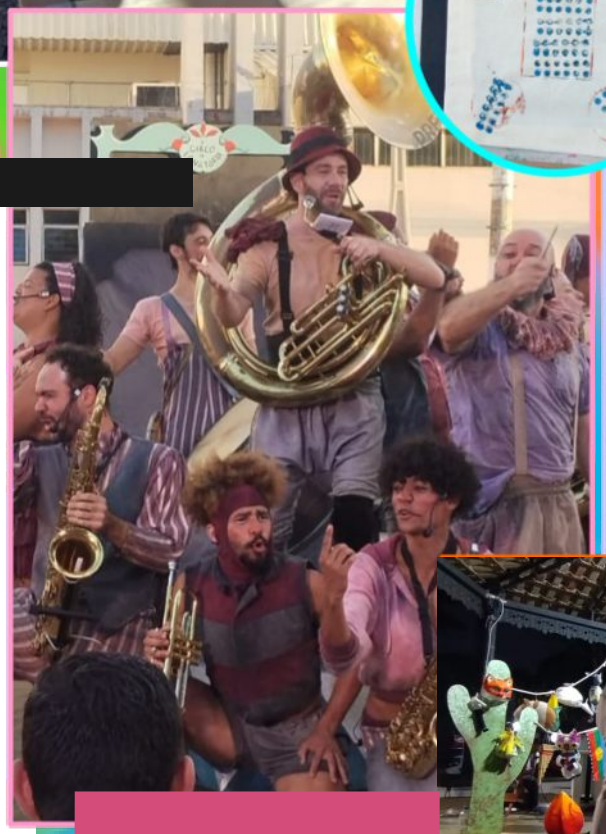
Veja mais no nosso INSTA!

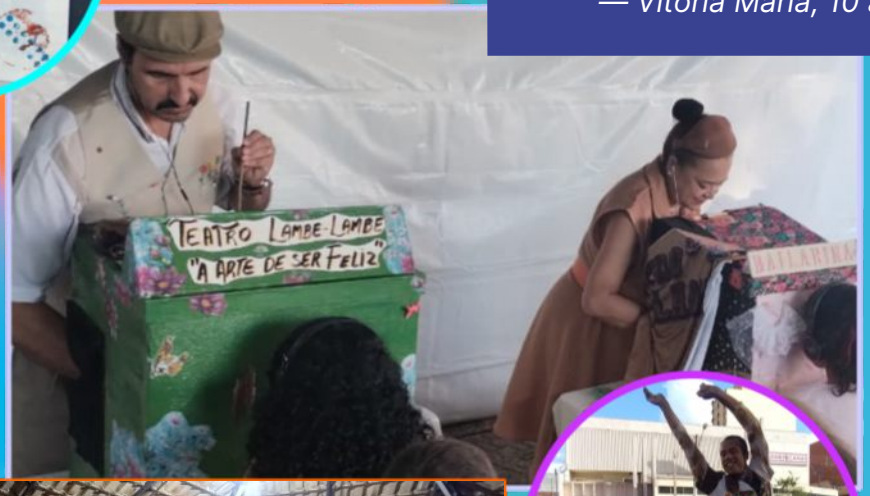
@magniverso.oficial

“A arte faz a gente imaginar coisas novas. Eu já gostava de desenhar, mas no Circuito Sesc percebi que a arte está em todo lugar: na música, nas histórias, nas brincadeiras e nas pessoas. Depois de tudo que vi, fiquei com ainda mais vontade de desenhar e criar.”

— Vitória Maria, 10 anos







"Ver minha filha se encantar com cada atividade foi especial. A arte tem esse poder de aproximar as pessoas, criar memórias e despertar a criatividade de uma forma que levamos para a vida toda.”

— Juliane Stadler, mãe da Vitória.

EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Quando o Passado inspira o Futuro

Preservar a memória é manter vivas as histórias e tradições que formam a identidade de um povo. Em Itapeva, essa missão ganha força com o trabalho de Isabel Reis.

Em uma época em que o presente parece correr cada vez mais rápido, algumas pessoas se dedicam a garantir que as memórias do passado não sejam esquecidas. É o caso de Isabel Regina dos Reis, pesquisadora, monitora de turismo e uma das grandes entusiastas da preservação histórica e cultural de Itapeva.

Para Isabel, preservar a história vai além de conservar prédios, documentos e objetos antigos. Significa valorizar as raízes da cidade, fortalecer a identidade da população e despertar nas novas gerações o interesse pelo patrimônio local.

Essa missão envolve visitas guiadas, incentivo à leitura, concursos de desenho e redação, valorização da culinária regional e reconhecimento dos artistas e manifestações culturais. A proposta é aproximar a comunidade de sua história de forma prática e participativa.

Outro ponto defendido por Isabel é a união entre escolas, entidades culturais, iniciativa privada e poder público. Afinal, preservar a memória coletiva é uma responsabilidade compartilhada.

Além do aspecto cultural, a valorização do patrimônio histórico pode contribuir para o desenvolvimento econômico por meio do turismo, dos roteiros históricos e das tradições locais.

Mais do que guardar lembranças, o trabalho de Isabel Reis mostra que conhecer o passado é essencial para compreender o presente e construir o futuro.

SOBRE ISABEL REIS

Pesquisadora, monitora de turismo e uma entusiasta da preservação da história e da cultura de Itapeva e Região. Sua atuação busca fortalecer a identidade local e aproximar a comunidade de seu patrimônio e de suas tradições.

Monitora de Turismo em Indicação Geográfica / Guia de Turismo e Turismóloga Provisionado
CADASTUR n. 25.281157.16-0

O QUE É EDUCAÇÃO PATRIMONIAL?

É um conjunto de práticas que desperta o interesse das pessoas pela história, promove o conhecimento, a valorização e a preservação do patrimônio cultural, histórico e natural de nossa cidade.

Por meio dela, aprendemos a respeitar o que recebemos do passado e a cuidar para que as futuras gerações também possam se orgulhar de suas raízes.

A Educação Patrimonial envolve ações que valorizam bens materiais e imateriais, como prédios históricos, documentos, objetos, costumes, tradições, festas, gastronomia, paisagens e histórias de vida.

Ao conhecer e preservar nosso patrimônio, fortalecemos nossa identidade, promovemos o turismo, geramos oportunidades e construímos um futuro melhor para todos.

EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NA PRÁTICA

- Visitas guiadas a pontos históricos com escolas e comunidade
- Palestras com historiadores, tropeiros e moradores
- Concursos de desenho e redação sobre a história local
- Resgate de costumes, tradições e manifestações culturais
- Valorização da culinária regional
- Preservação de documentos, fotografias e objetos históricos

VISITAÇÃO DE ESCOLAS

PALESTRAS COM TROPEIROS

CONCURSOS DE DESENHO

CULINÁRIA REGIONAL

APOIO AO INST. HISTÓRICO

ABRAÇO SOLIDÁRIO

5 PASSOS DO RESGATE HISTÓRICO

VALORIZANDO O PASSADO

Preservação de prédios, documentos, objetos, costumes e tradições.

ESTRUTURANDO O PRESENTE

Criação de museus, espaços de cultura, leitura, sinalização e incentivo à produção cultural.

PREPARANDO O FUTURO

Educação patrimonial nas escolas, visitas guiadas, concursos e valorização da culinária regional.

SOMANDO FORÇAS

Parcerias com poder público, iniciativa privada, ONGs, escolas e comunidades tradicionais.

FOMENTANDO PROGRESSO E GERANDO EMPREGOS

Turismo histórico e gastronômico, roteiros culturais, capacitação e oportunidades para a população.

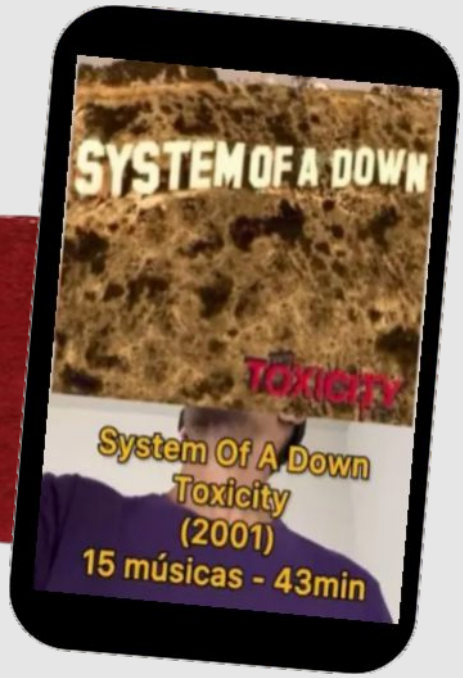
ROCK AND RUN

COMO O PERSONAL TRAINER TON RIBEIRO USA ÁLBUNS DO ROCK PARA MOSTRAR QUE SAIR DO SEDENTARISMO PODE SER SIMPLES, MOTIVADOR E DE BAIXO CUSTO.

Para muita gente, correr e ouvir música já andam lado a lado. Mas o personal trainer Ton Ribeiro resolveu levar essa combinação a outro nível. Apaixonado por corrida e rock, ele criou uma série nas redes sociais em que analisa álbuns clássicos e mostra como cada faixa pode influenciar o ritmo, a motivação e a experiência de quem está treinando.

A ideia chamou atenção do público e até acabou ganhando destaque nacional no portal **Tenho Mais Discos Que Amigos!**.

No quadro, Ton avalia discos marcantes do rock nacional e internacional, passando por bandas como Linkin Park, Limp Bizkit, Blink-182, Raimundos, CPM 22, Pitty e System of a Down. O conteúdo mistura música e dicas de corrida, aproximando dois universos que costumam caminhar



GOSTOU DA IDEIA? *No Instagram de Ton Ribeiro você encontra análises de discos, dicas de treino e muita inspiração para colocar o corpo em movimento.*

@ton.personaltrainer

juntos. O sucesso pode ser medido pelos números. Um dos maiores destaques foi o vídeo dedicado ao álbum "*Toxicity*", do **System of a Down**, que ultrapassou a marca de 220 mil visualizações, mostrando a força da combinação entre rock e atividade física.

Mas a trajetória do personal vai além das redes sociais. Ton já participou de importantes provas de longa distancia como **SP CITY HALF MARATHON** (*21km*) e esta em preparação para sua primeira maratona: a **SP CITY MARATHON**(*42km*) que acontece dia 26 de julho. Também esteve presente na histórica **100ª edição da Corrida Internacional de São Silvestre**, um dos eventos esportivos mais tradicionais do país.

Seja nos treinos ou nas grandes provas, o rock acompanha Ton a cada passo. Para ele, a música não serve apenas como trilha sonora. Ela ajuda a manter o foco, controlar o ritmo e transformar cada treino em uma experiência mais prazerosa. E quando o assunto é rock, energia é o que não falta.

Entre riffs marcantes e quilômetros percorridos, Ton Ribeiro mostra que um bom álbum pode ser tão motivador quanto um treino — e que correr fica ainda melhor ao som dos clássicos do rock.

PRA CORRER NO VOLUME MÁXIMO

Toxicity – **System of a Down**
Enema Of The State - **Blink 182**
Hybrid Theory – **Linkin Park**
Significant Other – **Limp Bizkit**
Não Sei Viver Sem Ter Você – **CPM 22**
Admirável Chip Novo – **Pitty**

👀 +220 mil visualizações em um vídeo
🏅 Participação na 100ª São Silvestre
👟 Personal trainer

> ***Um projeto que une corrida e música para incentivar pessoas a saírem do sedentarismo. Através de vídeos correndo ao som de álbuns completos, busco inspirar outras pessoas a perceberem que dar o primeiro passo é possível, acessível e pode ser uma experiência prazerosa.***

PRA CORRER NO RITMO E NO "TON" CERTO...

ZERO E UM
Dead Fish
Álbum perfeito para quem gosta de correr com intensidade alta o tempo todo. Quase não da espaço pra relaxar.

METEORA
Linkin Park
Um álbum que mantém energia e constância do começo ao fim, perfeito para diferentes tipos de corrida.

NX ZERO
NX Zero
Equilibrado e com energia suficiente para manter o treino firme, mas sem ser agressivo. Funciona muito bem em treinos contínuos.

PROF. SAMIR LAHOUD

Da sala de aula aos projetos culturais, dos desenhos aos livros, conheça a trajetória de um dos nomes mais atuantes na formação artística e cultural de Itapeva.

Ao lado, uma das várias tirinhas criadas por Samir Lahoud. Abaixo, uma crônica da seção "Crepúsculo dos Quadrinhos", publicada nos anos 90 e marco pioneiro no jornalismo regional dedicado à cultura pop.

samir lahoud

CREPÚSCULO DOS QUADRINHOS

E tem quem diga que a história em quadrinhos é para crianças. Se isso fosse verdade, o que explicaria o sucesso absoluto dos heróis em quadrinhos nos cinemas. Não vão me dizer que as crianças estão lotando todos os dias os cinemas. Essa é duro de engolir.

A verdade é a seguinte, os adultos estão se tornando fãs incondicionais de heróis, só que não admitem, com medo de serem taxados de retardados (desculpem o termo), ou coisa parecida.

Mas a realidade é nua e crua, os heróis estão de volta, só que mais violentos, mais sexis, mais adultos e, menos caricatural. E vem aí a terceira parte da saga do homem- morcego, Batman Forever, com Val Kilmer no papel- título, Jim Carrey como Charada, Tommy Lee Lones como o Duas Caras e, Chris O' Donnell como Robin. O filme promete ser o maior estouro de bilheteria de todos os tempos, e sabem por que? A resposta é simples, [illegible] para assistir ao filme, não que eles queiram ver. Dá para acreditar?

QUEM TEM MEDO DO BATMAN?

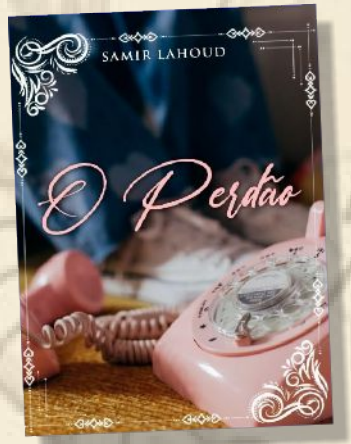
Para muitos itapevenses, o primeiro contato com a arte passou pelas mãos de Samir Lahoud. Professor, desenhista, artista visual, cronista, escritor e atual secretário municipal de Cultura e Turismo, ele construiu uma trajetória marcada pelo compromisso com a educação e a valorização da cultura.

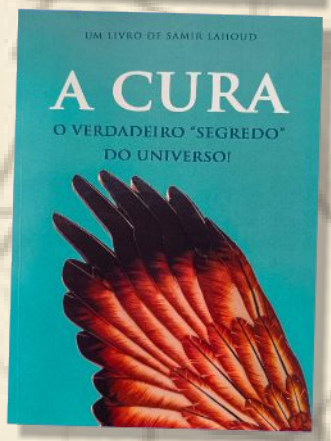
Ao longo de quase três décadas, Samir transitou entre a sala de aula, os projetos culturais e a produção artística, inspirando gerações de alunos a desenvolverem não apenas habilidades técnicas, mas também criatividade e senso crítico.

Seus cursos de desenho ajudaram a despertar vocações, enquanto seus livros revelaram um olhar sensível sobre a vida, a imaginação e a condição humana.

Nesta edição da MagnifanZine, conversamos com um dos nomes mais conhecidos da cena cultural itapevense para conhecer um pouco mais sobre sua trajetória, suas inspirações e os caminhos que unem arte, educação e cultura.

LIVROS PUBLICADOS





CURSO DE DESENHO

No final dos anos 90, os cursos de desenho ministrados por Samir Lahoud na antiga Papelaria Papelão despertaram o interesse pela arte em muitos jovens de Itapeva.

Entre eles estava Washington WH Ribeiro (de cinza na foto), criador da Magniverso, cujo curso foi motivador inicial.

Para vários alunos, aquele primeiro contato com lápis, papel e imaginação se transformou em uma paixão que acompanha suas vidas até hoje.

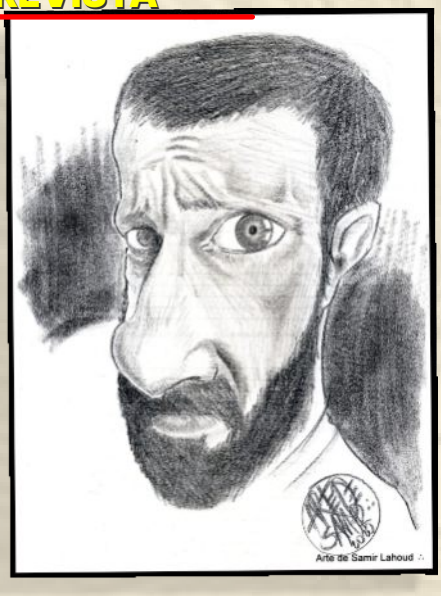
Entre desenhos, aulas e projetos culturais, Samir Lahoud também encontrou na literatura uma forma de expressão.

Autor de **O Suicida, a Banheira e o Canário Arco-Íris**, **O Menino Que Não Sorria** e **A Cura**, suas obras exploram emoções, simbolismos e reflexões sobre a condição humana.

TRAÇOS DE UM ARTISTA

Com traço marcante e personalidade própria, Samir Lahoud desenvolveu uma linguagem visual que une técnica, expressão e identidade artística.

A seguir confira uma entrevista EXCLUSIVA



Da prancheta à gestão cultural, Samir Lahoud construiu uma trajetória marcada pela arte, pela educação e pela cultura pop. Nesta edição, a MAGNIFAN(ZINE) conversou com o ilustrador, professor, escritor e Secretário Municipal de Cultura para revisitar sua carreira e descobrir como seu trabalho continua contribuindo com a cultura local, encantando alunos e inspirando novos artistas.

1 - NA ÉPOCA EM QUE O SENHOR MINISTRAVA CURSOS DE DESENHO NA ANTIGA PAPELARIA PAPELÃO, UM ESPAÇO QUE MARCOU MUITOS ALUNOS E INICIANTES NA ARTE, COMO ERA O SEU MÉTODO DE ENSINO NAQUELE AMBIENTE MAIS SIMPLES E PRÓXIMO DOS ALUNOS?

Era um ambiente simples e muito próximo dos alunos. Eu gostava de ensinar técnica, mas também incentivar confiança e criatividade. Minha área favorita sempre foi a anatomia humana voltada aos quadrinhos de heróis, algo que os alunos gostavam bastante. Muitos chegavam inseguros e acabavam descobrindo talento através da arte.

2 - COM QUASE 30 ANOS ATUANDO COMO PROFESSOR DE HISTÓRIA, ARTES E FILOSOFIA NA ESCOLA PÚBLICA, COMO O SENHOR ENXERGA A TRANSFORMAÇÃO DOS ALUNOS E DA EDUCAÇÃO AO LONGO DESSE TEMPO?

O mundo mudou muito, e os alunos mudaram junto com ele. Hoje tudo é mais rápido, mais imediato, e os jovens carregam muitas pressões emocionais. Mas uma coisa nunca mudou: quando o aluno percebe que o professor realmente se importa com ele, a educação acontece de verdade. Sempre acreditei muito nisso.

3 - O SENHOR POSSUI FORMAÇÃO EM FILOSOFIA, ARTES VISUAIS E ESTUDOS SOCIAIS, ALÉM DE EXPERIÊNCIA TÉCNICA EM MINERAÇÃO. COMO ESSA DIVERSIDADE INFLUENCIA SUA FORMA DE ENSINAR?

Eu nunca consegui enxergar o conhecimento separado. A Filosofia me ensinou a refletir, a Arte me ensinou a sentir, a História me ensinou a compreender as pessoas, e até a mineração trouxe uma visão mais prática da vida. Tudo isso acabou formando minha maneira de enxergar o ser humano e também de ensinar.

4 - EM ALGUM MOMENTO O SENHOR TAMBÉM ENTROU NA POLÍTICA, COMO CANDIDATO A VEREADOR. O QUE TE LEVOU A DAR ESSE PASSO?

Depois de muitos anos na educação e na cultura, senti vontade de contribuir mais diretamente com a cidade. Minha visão política também foi influenciada por leituras de *Friedrich Nietzsche* e *Niccolò Machiavelli*, que ajudam a compreender melhor o comportamento humano e o poder. Apesar de eu não ter alcançado os votos necessários para vereador, tive uma votação significativa, que recebi com gratidão e respeito.

5 - E COMO SECRETÁRIO DE CULTURA E TURISMO DE ITAPEVA, COMO O SENHOR DESCREVE ESSA EXPERIÊNCIA?

Foi uma experiência muito marcante para mim. A cultura aproxima pessoas, resgata memórias e fortalece a identidade da cidade. Além da parte artística e humana, o cargo também me trouxe muito aprendizado sobre responsabilidade pública, processos legais e administrativos, como licitações e gestão, mostrando o quanto o serviço público exige seriedade e compromisso.

6 - AGORA SOBRE O SAMIR ESCRITOR: QUANDO O SENHOR ESCREVE, O QUE COSTUMA VIR PRIMEIRO: A IDÉIA OU O SENTIMENTO?

Quase sempre vem primeiro um sentimento, uma inquietação ou alguma reflexão sobre a vida. Às vezes, até um detalhe simples do cotidiano, como um objeto, um lugar ou uma cena comum, já desperta rapidamente uma narrativa inteira na minha cabeça. Minha escrita também carrega influências muito fortes da profundidade emocional de *Stephen King* e do lado

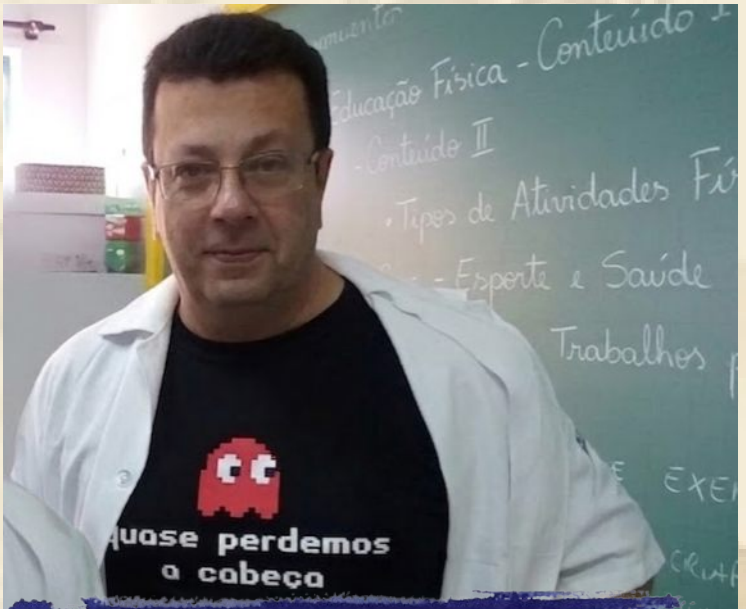
sombrio e simbólico de *Edgar Allan Poe*. Sempre gostei de histórias que mexem com o lado humano das pessoas.

7 - LEGAL O SENHOR CITAR ESSAS REFERÊNCIAS, PORQUE ELAS DIZEM MUITO SOBRE SUA OBRA. MAS DE ONDE VEM ESSE LADO MAIS SENSÍVEL DA SUA ESCRITA? DAS EXPERIÊNCIAS PESSOAIS, DAS PESSOAS AO REDOR OU DA FORMA COMO O SENHOR ENXERGA A VIDA?

Acho que vem muito da observação da vida e das dores humanas. Sempre me interessei pelos conflitos internos das pessoas, pelas perdas, medos, esperanças e pela busca de sentido. Minhas pesquisas sobre xamanismo e espiritualidade também influenciam bastante essa visão mais simbólica e introspectiva da existência.

8 - PROFESSOR, É VERDADE QUE EM ALGUM MOMENTO O SENHOR CHEGOU A ENVIAR TRABALHOS PARA EMPRESAS NORTE-AMERICANAS DE QUADRINHOS, COMO A MARVEL?

Sim, isso aconteceu numa época em que eu sonhava bastante com o universo dos quadrinhos. Também fiz muitas charges para jornais locais, algo que me ajudou bastante artisticamente. Foi importante porque representava acreditar no próprio talento e tentar ir além das fronteiras daqui. Porém, naquela época, o valor pago por página desenhada ainda não permitiria meu sustento de forma estável, então acabei não seguindo profissionalmente nessa área. Mesmo assim, foi uma experiência muito valiosa para mim como artista.



> Talvez uma das maiores lições da docência seja entender que o professor também aprende diariamente.

9 - SENHOR FOI PROFESSOR DE MUITA GENTE. EM ALGUM MOMENTO PERCEBEU QUE TAMBÉM APRENDIA COM OS ALUNOS?

O tempo todo. Talvez uma das maiores lições da docência seja entender que o professor também aprende diariamente. Muitos alunos me ensinaram sobre superação, humildade, realidade e esperança. Algumas lições humanas eu aprendi dentro da sala de aula.

10 - DEPOIS DE TUDO ISSO — PROFESSOR, ARTISTA, GESTOR CULTURAL, POLÍTICO E ESCRITOR — O QUE UNE TODAS ESSAS FASES DA SUA VIDA?

Acho que tudo sempre esteve ligado às pessoas. Seja ensinando, escrevendo, desenhando ou trabalhando com cultura, sempre existiu em mim a vontade de contribuir de alguma maneira. Deus sempre teve um papel importante nessa caminhada, assim como a Filosofia, que me ensinou que a vida tem muito mais valor no significado que deixamos nas pessoas do que apenas nas conquistas materiais.

@samirblahoud

@samirlahoud

PARCERIAS QUE NOS IMPULSIONAM!

Preservar a memória é manter vivas as histórias e tradições que formam a identidade de um povo. Em Itapeva, essa missão ganha força com o trabalho de Isabel Reis.

EXTRA! EXTRA! POPMON CHEGOU!

A matéria publicada pelo Itanews sobre o livro POPMON, de Washington Ribeiro e sua filha Vitória Maria, ganhou grande repercussão nas redes sociais e também no próprio site do jornal. A divulgação destacou o projeto criativo que une pai e filha na construção de um universo lúdico de criaturas imaginárias, chamando a atenção do público pela originalidade e proposta educativa.

Além do impacto digital, a publicação reforçou a importância da obra dentro da cena cultural regional, evidenciando o alcance do Itanews, fundado por Kiko Carli, que cobre Itapeva e todo o Sudoeste Paulista. A matéria ampliou a visibilidade do livro, gerando compartilhamentos, comentários e interesse de leitores em conhecer mais sobre o projeto.

Com isso, POPMON segue ganhando espaço como uma iniciativa que conecta arte, imaginação e família, fortalecendo sua presença no cenário cultural.

@jornalitanews
www.jornalitanews.com.br

ESTAMOS NO AR!

A Magniverso: Universo Magnífico realizou uma participação especial na Rádio Jovem Pan Itapeva, fortalecendo parcerias com a imprensa local e regional. Durante a visita, os autores Washington Ribeiro e Vitória Maria participaram de uma entrevista ao vivo com os apresentadores Juliano e Kaká, compartilhando um pouco do trabalho desenvolvido pela Magniverso e projetos em andamento.

Os autores também conheceram as dependências da emissora e todo o estúdio da Jovem Pan FM Itapeva vivenciando de perto o funcionamento da rádio e o trabalho de comunicação realizado pela equipe que da rádio que faz parte do Grupo Cristal de Comunicação atendendo a região do Sudoeste Paulista e o Norte do Paraná com uma programação voltada a sucessos musicais, entretenimento e notícias.

A participação dos autores de POPMON e da Magniverso reforça a importância da troca entre cultura, mídia e criatividade, ampliando o diálogo com o público da região e registrando um momento único entre pai e filha.

Nossos parceiros da comunicação acreditam na cultura local e ajudam a dar voz a projetos que fazem a diferença.Seguimos juntos, inspirando, aprendendo e transformando!

Os autores de POPMON Washinton "WH" Ribeiro e Vitória Maria com os apresentadores Kaká e Juliano direto dos estúdios da Jovem Pan Itapeva.

@panitapeva

https://jovempan.com.br/afiliada/itapeva-fm/

© 2026 MAGNIVERSO: Universo Magnífico®

POPMON
CRIATURAS CRIATIVAS

ANTES DE CHEGAR ÀS PÁGINAS DO LIVRO, O POPMON NASCEU DE EXPERIÊNCIAS, BRINCADEIRAS E MOMENTOS CRIATIVOS ENTRE PAI E FILHA. DESCUBRA OS BASTIDORES DESSA DIVERTIDA AVENTURA QUE TRANSFORMOU NÚMEROS EM PERSONAGENS.

Em 2020, durante a pandemia, o arte-educador Washington Ribeiro aproveitou o período de isolamento para experimentar novas formas de ensinar desenho em vídeos para o YouTube. Entre os desafios, uma ideia chamou atenção: transformar letras e números em personagens, inspirada no trabalho de artistas como Steve Harpster, Christopher Hart e outros grandes nomes da ilustração.

O que começou como um teste rapidamente ganhou um significado especial dentro de casa. Vitória Maria, então com apenas 4 anos, acompanhava o pai e recriava as técnicas do seu jeito, inventando criaturas, expressões e personagens próprios. Sem perceber, os dois estavam transformando uma simples atividade de desenho em momentos de criatividade, aprendizado e convivência em família.

Seis anos depois, pai e filha revisitaram essas experiências e decidiram compartilhar essa diversão com outras famílias.

Assim nasceu POPMON – Criaturas Criativas, um livro que ensina a desenhar e criar personagens de forma lúdica e divertida como veremos a seguir:

Acima, algumas das criaturas criadas por Vitória Maria para o POPMON, mostrando que imaginação e criatividade não têm idade para ganhar vida no papel.

Todo Monstro começa com um rabisco

E tudo começou numa oficina de desenho em 2019...

Onde tudo começou

Muito antes de se tornar livro, o POPMON nasceu em 2019 como tema de uma das edições das Oficinas de Desenho de WH Ribeiro. A proposta era criar encontros temáticos que despertassem a criatividade por meio de desafios simples e divertidos. Aproveitando o clima de Halloween, surgiu a ideia de inventar monstrinhos usando formas básicas e muita imaginação.

O nome POPMON unia o universo da cultura pop ao fascínio pelas criaturas fantásticas que marcaram gerações.

A experiência conquistou alunos de diferentes idades e plantou a semente de um projeto maior. Anos depois, essa mesma ideia evoluiu para POPMON – Criaturas Criativas, mantendo o mesmo espírito das oficinas: transformar traços, números e imaginação em personagens únicos e mostrar que desenhar também é uma grande brincadeira.

Realizada em 2019, a Oficina POPMON inovou ao unir técnicas simples de criação de personagens, um kit exclusivo de desenho e transmissão ao vivo, permitindo que pais e filhos desenhassem juntos e transformassem a aprendizagem em uma divertida experiência em família.

O ponto de virada

A metodologia que nasceu nas oficinas ganhou um novo formato e se transformou em livro, levando a experiência criativa do POPMON para dentro de casa e para diversas famílias.

POPMON é um projeto que transforma o aprendizado em um momento especial entre pai e filha.

Washington Ribeiro e Vitória Maria unem criatividade e afeto para desenvolver atividades lúdicas que estimulam o desenho, a imaginação e o potencial criativo de forma leve e divertida. Mais do que um processo artístico, a experiência se torna um espaço de conexão, troca e descoberta, onde cada criação fortalece vínculos e constrói memórias inesquecíveis. Um convite para aprender brincando e transformar o cotidiano em imaginação compartilhada.

CINCLÓPE STEIN

Uma bizarra mistura de ciclope com Frankenstein nascida do número 5.

DOISVORAZ

A planta carnívora alien nascida do número 2 e devoradora de grafite.

TREZÓIO

Poderoso monstrengorila de 3 olhos nascido do número 3.

UM-BOO

A criatura pré-histórica nascida do número 1 e o primeiro Numemon a assustar Criaturya.

OITOLOKO

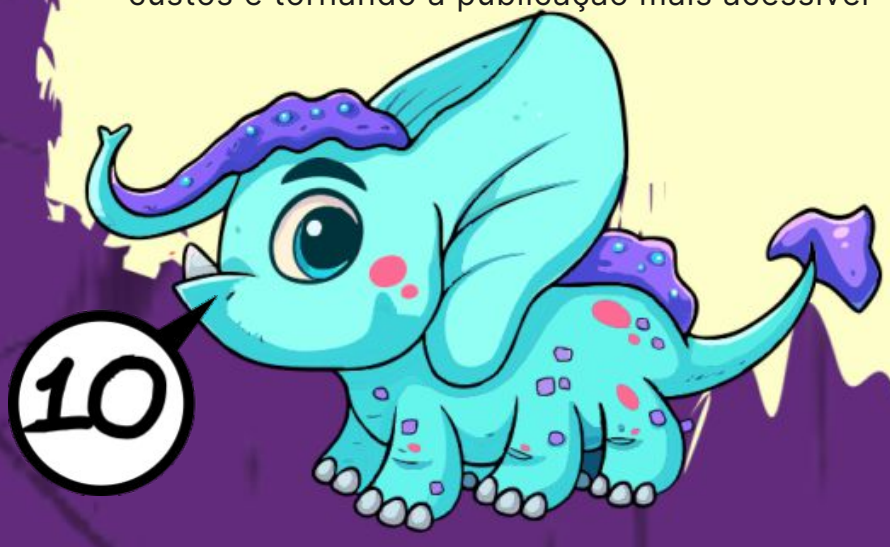
Uma criatura peluda nascida do número 8 e da pura confusão.

© 2026 MAGNIVERSO: Universo Magnífico®

POPMON chegou na UICLAP!

UICLAP: o portal onde o livro ganha vida na impressão sob demanda. Aponte a câmera para o QR Code acima e acesse diretamente a página do POPMON, garantindo o seu exemplar de forma prática e rápida.

A Magniverso: Universo Magnífico dá mais um passo importante em sua trajetória editorial com a publicação do livro POPMON na plataforma **UICLAP**. O sistema funciona no modelo de impressão sob demanda (*Print on Demand*), no qual os livros não exigem tiragem inicial nem estoque: cada exemplar é produzido somente após a compra, reduzindo custos e tornando a publicação mais acessível para autores independentes.

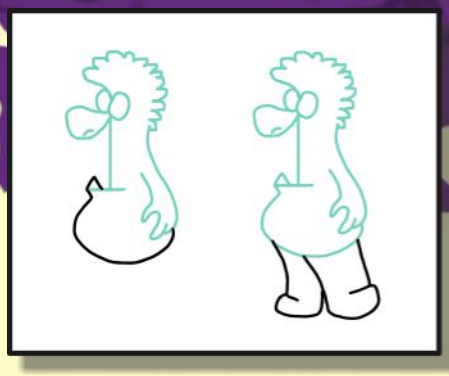


A UICLAP atua como um portal de autopublicação, venda e distribuição de livros físicos, conectando diretamente escritores e leitores. Nesse modelo, o autor publica sua obra de forma digital e o livro passa a ser impresso apenas quando há demanda real.

Com essa iniciativa, a Magniverso amplia suas formas de publicação e distribuição, fortalecendo sua presença no mercado editorial e consolidando mais um passo no desenvolvimento de seus projetos criativos e culturais.

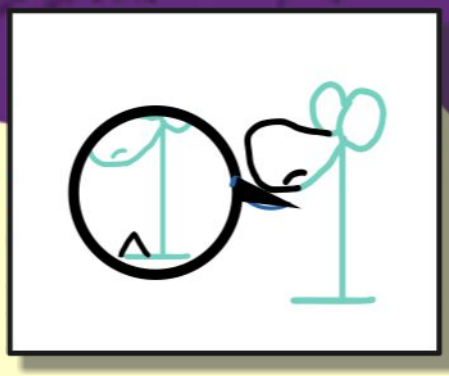
O livro POPMON está disponível com valor promocional de lançamento, com um preço especial neste período inicial de divulgação.

Criando Monstrinhos
Desenvolvendo Criatividade



LINHAS QUE CONDUZEM

As linhas claras mostram o que já foi construído no passo anterior. As linhas em preto indicam exatamente o que você deve desenhar agora.

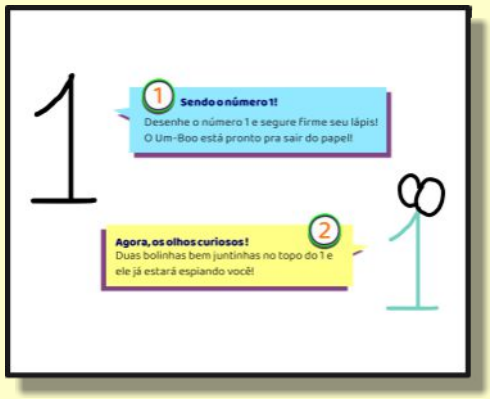


OLHO NO DETALHE

Em alguns momentos, você encontrará alguns detalhes ampliados dentro de um círculo, destacando partes importantes do traço.

SIGA AS SETAS

As setas mostram a direção correta do movimento.



ETAPAS NUMERADAS

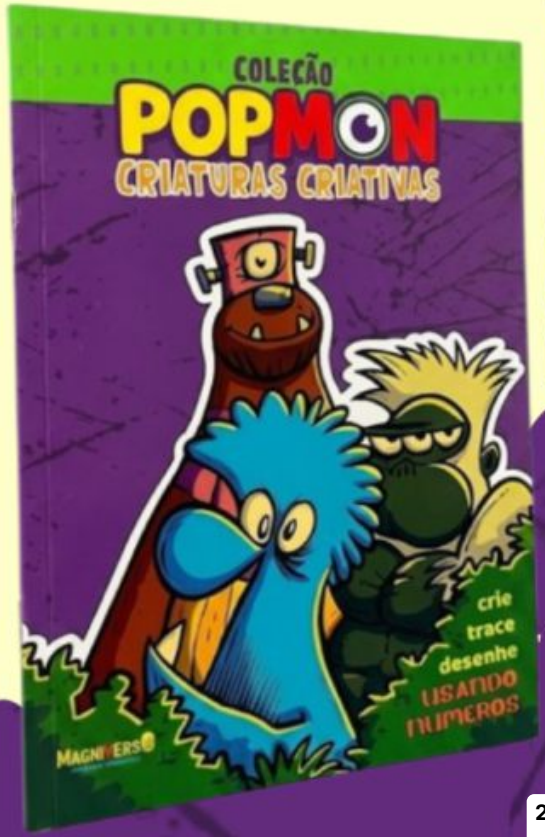
Cada etapa vem numerada em caixinhas, explicando o que fazer passo a passo.

Das oficinas de arte para o livro lúdico: os detalhes da metodologia que leva pais e filhos a se divertirem criando personagens.

O livro apresenta uma metodologia lúdica que transforma o aprendizado em uma experiência divertida (*veja acima*), conduzindo o leitor ao universo de Criaturya, onde cada etapa do passo a passo se torna uma descoberta criativa.

A proposta é estimular a imaginação por meio de atividades acessíveis, que incentivam o desenho e a construção de novas ideias de forma leve e envolvente, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso.

No final do Magnifan(zine), o leitor encontra uma página extraída diretamente do livro, oferecendo um convite prático para vivenciar essa metodologia na prática e mergulhar ainda mais no universo criativo proposto.



© 2026. SUPER-DÁBLIO e todos personagens citados são criações de Washington Ribeiro de Almeida e propriedade da MAGNIVERSO; Universo Magnífico®

O CONSONANTAL SUPER-DÁBLIO

Quarenta anos depois da brincadeira que deu origem ao mascote da MAGNIVERSO, acompanhe, passo a passo, a divertida jornada de uma ideia criada nos anos 80 e descubra como imaginação, criatividade e um pouco de inspiração podem transformar um simples personagem em algo muito maior.

Veja mais no nosso INSTA!
@magniverso.oficial

PERSONAGEM PRIMORDIAL

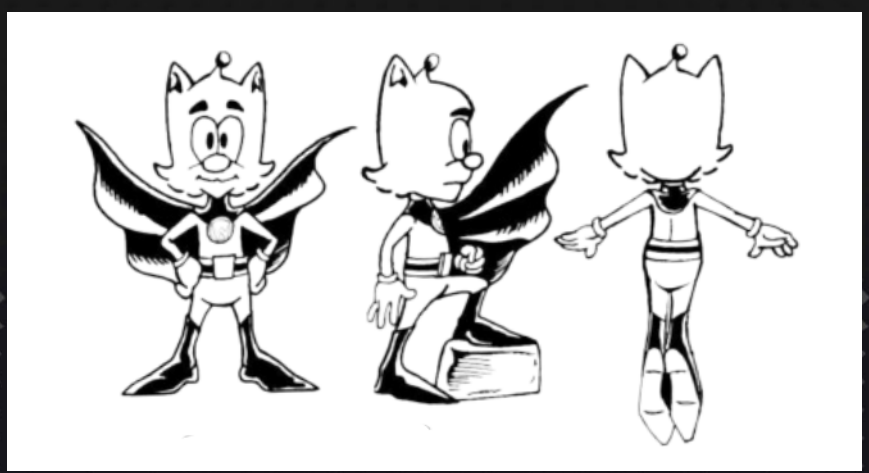
Às vezes, tudo começa com um simples desenho feito por uma criança. Foi assim que surgiu o primeiro esboço do Super-Dáblio, criado a partir das referências de livros, desenhos animados e séries de TV dos anos 1980 (*veja o infográfico na pág. 33*). Mais do que um herói, o personagem representava a imaginação e a criatividade de uma infância movida pelo lápis e pelo papel.

Foi também em meio a esse universo lúdico que nasceu o nome do herói. A mãe do criador, **Sra. Helena Ribeiro**, associou o que era pra ser um raio na horizontal com o símbolo em forma de "W",e, de maneira espontânea, passou a chamá-lo de Super-Dáblio. Era a mãe batizando a criatividade e imaginação do próprio filho.

O rascunho que deu origem ao herói e o icônico raio deitado confundido com W pela mãe e que deu o nome ao personagem.

Brincadeira Oitentista

Antes de existir como personagem, o Super-Dáblio foi, acima de tudo, uma brincadeira de criança. Em uma época sem internet e celulares, se vestir como seus heróis favorito era algo caro e demorado (*veja o anúncio ao lado*). A solução era improvisar, assim: um pano servia de capa e um agasalho se transformava em uniforme de super-herói. Mais do que um passatempo, aquelas brincadeiras estimulavam a imaginação e a capacidade de transformar brincadeiras em memórias.



Projeto Autoral

Algumas décadas depois, veio o registro autoral. Hoje, o Super-Dáblio está no **Escritório de Direitos Autorais (EDA)** da **Biblioteca Nacional** no Rio de Janeiro, ao lado de criações de autores como **Mauricio de Sousa e Ziraldo**.

Origem, aliados, vilões, mitologia própria... tudo começou a ganhar forma oficial e transformar uma brincadeira em projeto autoral.

A "VERDADEIRA" ORIGEM

Como todo super-herói, o Super-Dáblio também tem sua origem "verdadeira". Na história, acompanhamos **Wallisson Miguel**, o Walli, uma criança comum que leva uma vida normal até o dia em que encontra uma capa preta mágica. Nesse momento, ele é transportado para o **Templo ABCelestial,** local onde vivem os chamados Vogais.

No templo, Walli descobre que **Os Vogais** não são apenas letras, mas entidades (*veja abaixo*). Em tempos antigos, eles atuavam em conjunto com os **Consonantais da Justiça**, um grupo de heróis que representava as consoantes e garantia a harmonia entre justiça e conhecimento por todos os universos.

Após uma batalha final contra seu arqui-inimigo, os Consonantais desapareceram. Diante dessa ausência, os Vogais tomam uma decisão incomum: escolher uma criança do mundo humano com imaginação ativa e sensibilidade simbólica para estabelecer uma nova ligação com a consoante "W" que ficou sem seu guardião.

Acima Os Consonantais da Justiça e a cena onde Walli (topo) é transportado para o Templo ABCelestial.

Mitologia Lúdica

Os Vogais são apresentados como entidades centrais do universo de Super-Dáblio, funcionando como base simbólica para a construção de um mundo lúdico ligado à linguagem.

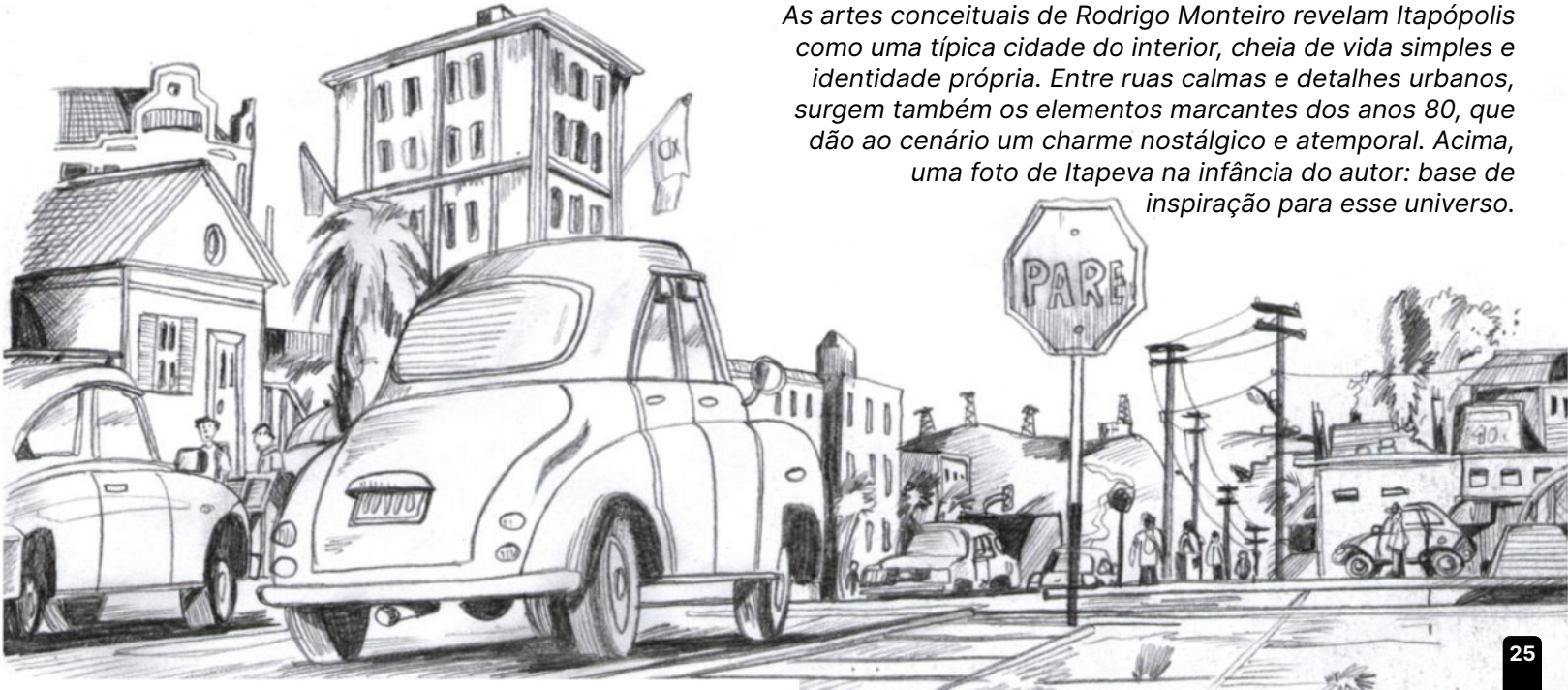
Através deles, a narrativa transforma o processo de alfabetização em uma experiência imaginativa, onde letras deixam de ser apenas signos gráficos e passam a integrar uma mitologia própria, facilitando o aprendizado de forma criativa e acessível reforçando o uso lúdico como ferramenta de ensino.

BEM-VINDOS A ITAPÓPOLIS

Itapópolis é a cidade fictícia onde se passam as aventuras, inspirada em **Itapeva** dos anos 80 e em diversas cidades do interior paulista que começam com "*Ita*", como **Itapetininga, Itararé, Itaberá, Itaí** e muitas mais. À primeira vista, Itapópolis é uma cidade pacata, com rotina simples e aparência tranquila, marcada por espaços familiares, bairros tradicionais e um ritmo de vida interiorano. No entanto, ao longo das histórias, esse cenário vai revelando camadas mais complexas, onde surgem mistérios, lendas urbanas, aparições estranhas, relatos de OVNIs e o surgimento de vilões que passam a interferir no cotidiano da cidade.

As aventuras, embora situadas em uma proposta mais atual, preservam uma forte sensação estética e **emocional dos anos 80 e 90,** onde a valorizarização do **patrimônio histórico e cultural do interior**, se faz presente, transformando referências do cotidiano, da memória coletiva e das tradições locais em elementos ativos das aventuras.

As artes conceituais de Rodrigo Monteiro revelam Itapópolis como uma típica cidade do interior, cheia de vida simples e identidade própria. Entre ruas calmas e detalhes urbanos, surgem também os elementos marcantes dos anos 80, que dão ao cenário um charme nostálgico e atemporal. Acima, uma foto de Itapeva na infância do autor: base de inspiração para esse universo.



UM CONTO DE AMIZADE

As aventuras de Super-Dáblio também funcionam como um conto de amizade, onde as relações entre os personagens são fundamentais para o desenvolvimento das histórias e do próprio crescimento do protagonista. As aventuras valorizam a convivência como espaço de aprendizado, cooperação e construção de identidade.

© 2026 Magniverso® – Todos os direitos reservados.

Nesse contexto, cada personagem representa uma dimensão das experiências infantis. **Júlia** (*inspirado na infância de Juliane Stadler, esposa do autor*) representa o amor platônico de Walli e também a realidade simples de muitas crianças, trazendo uma visão sensível de vida com menos recursos, sem perder leveza ou respeito. **Pituca** simboliza a diversidade e a igualdade, reforçando a convivência natural entre diferenças. Já **Luigi** é o amigo constante, o "*primo pra toda hora*", presente nas brincadeiras e no dia a dia.

No geral, as histórias tratam a infância com naturalidade e respeito, valorizando amizades, descobertas e sentimentos de forma simples e genuína.

Ao lado, o núcleo infantil da história, onde as amizades são o verdadeiro coração da aventura e tudo ganha mais sentido. Acima, artes conceituais dos personagens, inspiradas na infância oitentista e nos quadrinhos clássicos da época. Em destaque (ao lado) foto de Juliane Stadler, que serviu de base para Júlia e uma homenagem à infância da esposa do autor.

ENFRENTE SEUS VILÕES

Como todo super-herói, Super-Dáblio também enfrenta uma galeria variada de inimigos, que refletem diferentes escolhas e caminhos dentro do universo das letras e das emoções humanas.

Entre eles está o pior: R.I.T. (Rebelde Insano Tirano), cujo cientista chamado Romeu Irineu Tadeu, cansado de sofrer bullying por sua estatura, cria uma máquina para ter a força de um cão e aparência de um atleta, mas um raio inverte tudo, assim ele tem a forma distorcida de um cão e força atlética, além de um ódio pelas crianças e de usar uma mochila-enguia com poderes elétricos.

Outro vilão é Efe, O Elfo, um ex-Consonantal que representa o poder corrompido após abandonar sua origem.

Além desses, muitos outros vilões, em conjunto, reforçam a ideia de que as escolhas moldam destinos dentro das aventuras e se tornam desafios e lições de vida ao herói.

*Acima a dupla **U.V. e Raio-X,** formada por uma menina órfã que busca revanche contra o mundo e seu boneco capaz de enxergar os medos das crianças. Assim, cada vilão é um reflexo lúdico das escolhas e consequenciais que fazemos.*

NASCENDO NAS TIRINHAS

As tirinhas de Super-Dáblio tiveram origem nas apostilas dos cursos de desenho de **WH Ribeiro,** servindo como material complementar de aprendizado e incentivo à criatividade dos alunos. Posteriormente, essas histórias também foram publicadas em um site oficial, que permaneceu no ar por três anos com quadrinhos exclusivos.

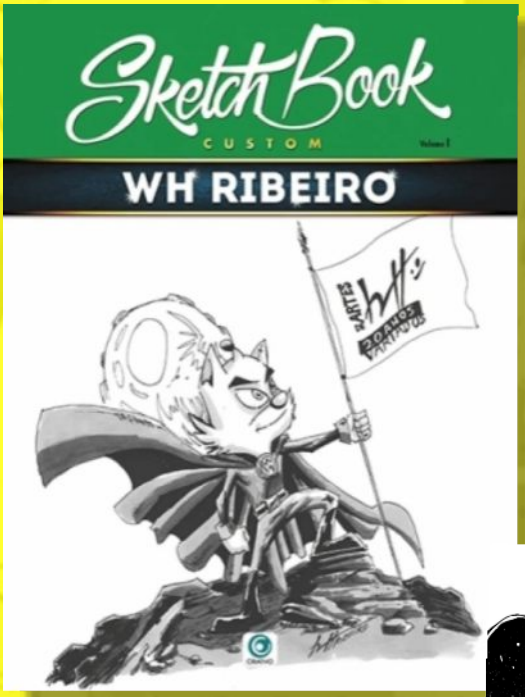
Nesse período, o conteúdo ajudou a expandir o universo da série, aproximando o público do personagem e testando narrativas curtas que reforçavam o estilo lúdico, educativo e acessível da obra sempre com humor e diversão que o personagem carrega até hoje.

Confira em: https://magniverso.wixsite.com/superdablio

Webcomics

O plano inicial era a publicação de um quadrinho mensal de Super-Dáblio. No entanto, a realidade trouxe desafios, como limitações de tempo, estrutura e pouco apoio cultural, o que dificultou a continuidade do projeto. Como resultado, apenas duas histórias foram publicadas, que permanecem disponíveis online.

Agora, com a MAGNIVERSO, abre-se um novo caminho para que o universo do personagem volte a crescer, permitindo o desenvolvimento e a publicação de novas histórias dentro de uma estrutura mais organizada e consistente.

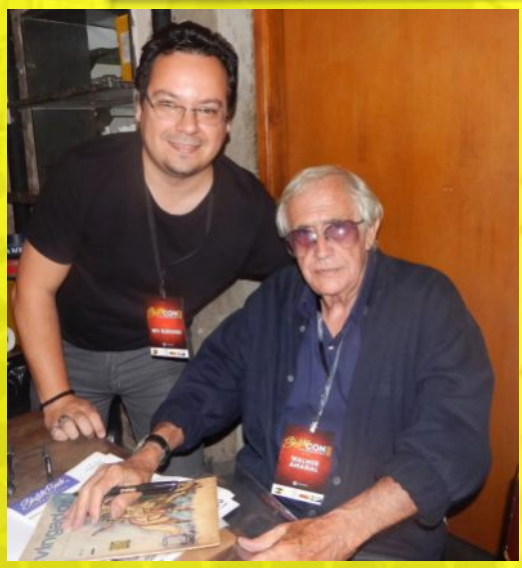


20 ANOS EM TRAÇOS

Lançado pela Editora Criativo, **Sketchbook - WH Ribeiro: 20 Anos Variados** reúne uma verdadeira viagem pela evolução artística de Washington WH Ribeiro. O livro apresenta desenhos que vão desde os tempos de colegial até trabalhos mais profissionais produzidos em 2017, revelando estudos, esboços e artes inéditas que nunca haviam sido divulgadas.

Na capa, o Super-Dáblio simboliza toda a base criativa do autor, representando a ligação entre a imaginação da infância e a trajetória construída ao longo dos anos. Mais do que uma coletânea de ilustrações, a obra registra experimentações, influências e o amadurecimento do autor.

O lançamento aconteceu em São Paulo, durante a II Sketch Con, evento que reuniu mais de 50 ilustradores de diversas partes do Brasil, celebrando a arte do sketchbook e o universo da ilustração.



Acima, uma arte exclusiva do Super-Dáblio. Ao lado, o encontro dos dois "W": WH Ribeiro e o mestre dos quadrinhos nacionais Walmir Amaral, na Sketch Con em 2017.

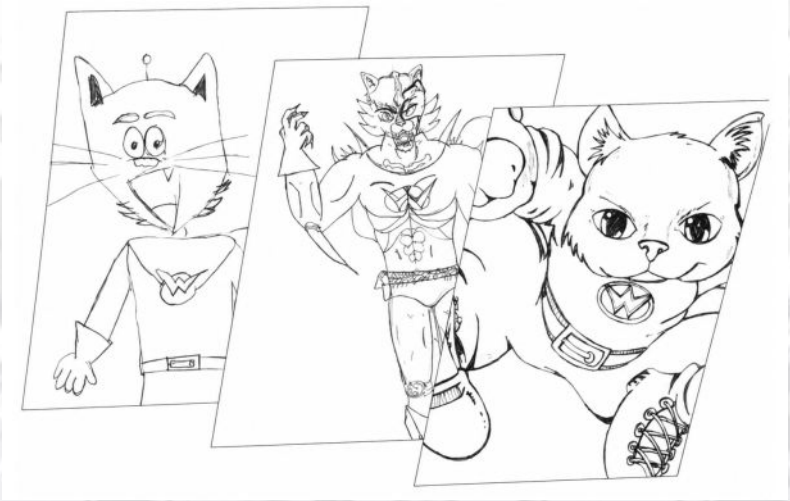
Não contava com nossa astúcia!

Com a chegada das redes sociais, artistas e criadores brasileiros passaram a compartilhar encontros inusitados entre seus personagens — e o Super-Dáblio marcou presença em várias dessas artes. Em uma delas, o herói teve um encontro histórico com o **Chapolin Colorado.** A ilustração repercutiu nas redes e acabou sendo curtida pelo próprio **Roberto Gómez Bolaños**, o eterno Chespirito, em seu antigo perfil no Twitter. Pouco depois, a imagem acabou removida pela plataforma por questões de direitos autorais. Mas o mestre viu. E isso já valeu a história.

O HERÓI QUE ENSINOU A DESENHAR

Muito antes de se tornar símbolo da Magniverso, o Super-Dáblio já era um velho conhecido de alunos e participantes de cursos e oficinas de desenho. A partir de 2012, com o Curso de Criação de Personagens, o herói passou a ser utilizado como base criativa para apresentar conceitos de anatomia, expressão, figurino e narrativa visual.

Ao longo de uma década, o personagem acompanhou diferentes gerações de artistas iniciantes, mostrando que um mesmo herói pode ser reinterpretado de inúmeras formas. Na Oficina de Desenho Multiversal, uma das experiências mais marcantes, o Super-Dáblio foi apresentado em estilos variados, incentivando os participantes a explorarem novas técnicas e linguagens.



Acima, versões do Super-Dáblio feita por alguns alunos. Uma prática divertida que iria a dar forma a uma idéia criativa e enriquecer o universo do personagem (veja a seguir).

Mais do que um mascote, o personagem se transformou em uma ferramenta pedagógica. Sua presença ajudava a demonstrar, na prática, que desenhar é também exercitar a criatividade, a observação e a capacidade de contar histórias. E talvez seja por isso que tantos alunos guardem com carinho o super-herói mirim que, por muitos anos, fez parte de suas primeiras aventuras no universo da ilustração.

BEM-VINDO AO DÁBLIO-VERSO

Versão comics americano, shonen ou nos traços de Mauricio de Sousa e Minecraft. Super-Dáblio invade outros universos.

O esboço inicial agora é a versão primordial chamado de Wonder W.

Entre as variantes do herói, a versão realista inspirada na versão criança do autor WH Ribeiro.

E se o Super-Dáblio existisse em outros universos? A pergunta, lançada pelos próprios alunos das oficinas de desenho, deu origem a uma das experiências mais divertidas da trajetória do personagem: o **Dáblio-Verso**.

A proposta era simples: imaginar como seria o herói em diferentes estilos e mundos. Assim surgiram versões ins-piradas nos mangás shonen, nos quadrinhos americanos, no universo da Turma da Mônica, em Hora de Aventura e até como personagem do Minecraft.

A brincadeira mostrava, na prática, que a criatividade não tem limites e que um mesmo personagem pode assumir infinitas formas.Entre tantas interpretações, duas ganharam um lugar especial na cronologia oficial do universo fictício. A primeira é **Wonder W**, a versão primordial baseada no esboço original criado em 1986. A segunda é o **Super-Dáblio Realista**, inspirado nas brincadeiras de infância do autor nos anos 80, em que o herói é representado pelo próprio Washington Ribeiro em sua versão criança.

Mais do que diferentes visuais, o Dáblio-Verso se tornou uma celebração da imaginação e da liberdade criativa — afinal, todo mundo tem a sua própria maneira de enxergar um herói.

Criatividade & Resistência

Da brincadeira de criança ao projeto cultural. O universo do Super-Dáblio já participou de quatro edições do **PROAC**, programa de incentivo do **Governo do Estado de São Paulo** para publicação de quadrinhos. A contemplação ainda não veio, mas a certeza permanece: criatividade, persistência e boas histórias continuam sendo a base de um projeto que ainda tem muito a mostrar.

SUPER -HERÓI ANOS 80

O Super-Dáblio nasceu da mistura de tudo aquilo que encantava uma criança dos anos 80. Apesar do Superman ser sinônimo de super-herói na época, sua base não vieram dos heróis perfeitos, mas dos personagens atrapalhados, divertidos, carismáticos e quase sempre vestidos de vermelho. Confira abaixo algumas destas referências criativas:

HERÓI LATINO

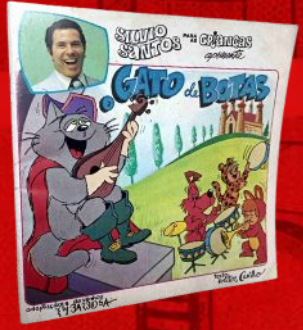
A anteninha do Chapolin não servia apenas para captar sinais. Ela simbolizava a criatividade sem limites de Chespirito, um dos maiores gênios do entretenimento latino-americano.

SEM GATOS

Nos desenhos animados da época havia heróis de todos os tipos: cães, cavalos, ratos como o Super Mouse e até a poderosa Formiga Atômica. Com tantos animais salvando o dia, escolher um gato como companheiro de aventuras parecia a decisão certa para completar o universo do Super-Dáblio.

SÉRIES 80

O humor do Super-Herói Americano e a magia do SHAZAM (então Capitão Marvel), que transformava um garoto em herói, ajudaram a inspirar o espírito aventureiro do Super-Dáblio.



GATO DE BOTAS

O livro O Gato de Botas vinha com mini LP e a infância virava espetáculo. Um grande clássico da esperteza e criatividade — o gato astuto que vence pelo charme, inteligência e ousadia — ganhava vida na imaginação como nunca na narração inconfundível do Silvio Santos.

MENÇÃO HONROSA

O primeiro pet de estimação a gente nunca esquece. Bichano foi um gato aventureiro, cheio de personalidade. A essência felina de Super-Dáblio nasceu deste primeiro companheiro de aventuras.

© 2026 MAGNIVERSO: Universo Magnífico®

DIRETO DE **CRIATURYA**

PARA A SUA CASA!

DESCUBRA OS **NUMEMONS**

E CRIE MONSTRINHOS INCRÍVEIS...

...USANDO APENAS

NÚMEROS!

POPMON

CRIATURAS CRIATIVAS

GARANTA JÁ O SEU

EXEMPLAR COM DESCONTO

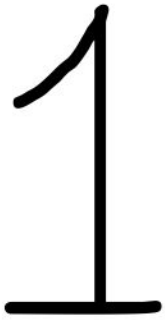
ATRAVÉS DA ✓UICLAP

embarque nessa aventura monstruosamente divertida!

MAGNIVERSO
UNIVERSO MAGNÍFICO

Direto de Criaturya

Que tal experimentar um pedacinho do POPMON? Aprenda a desenhar o divertido Um-Boo e descubra como criatividade e imaginação podem transformar números em personagens cheios de personalidade.

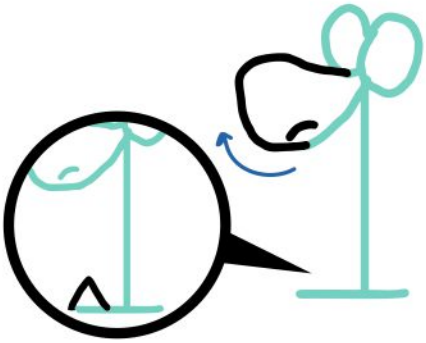


1 **Sendo o número 1!**

Desenhe o número 1 e segure firme seu lápis! O Um-Boo está pronto pra sair do papel!

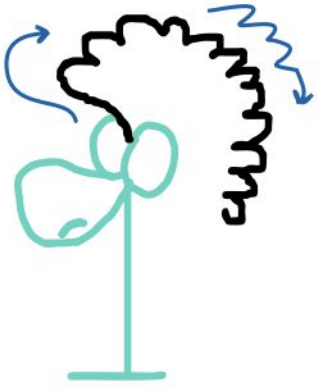
2 **Agora, os olhos curiosos!**

Duas bolinhas bem juntinhas no topo do 1 e ele já estará espiando você!



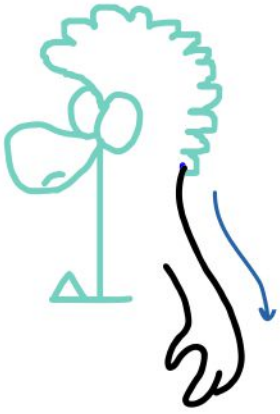
3 **Narigão em ação!**

Puxe uma linha ligando o topo do 1 ao meio dos olhos. Agora sim, o Um-Boo pode farejar aventuras! Aproveite e coloque um dentinho na boca dele (detalhe).



4 **Hora do cabelo estiloso!**

Faça linhas onduladas no topo da cabeça para dar aquele toque selvagem ao nosso monstrinho.

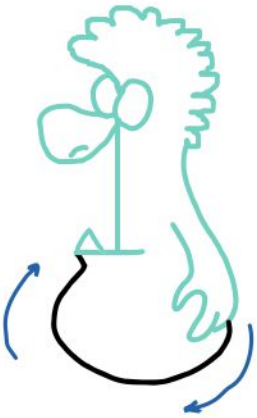


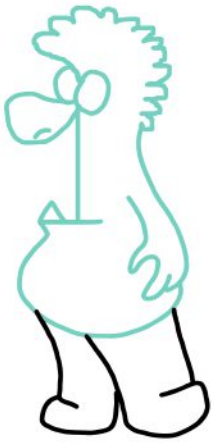
5 **Bracinhos simpáticos!**

Nosso Um-Boo tem braços curtinhos, com uma mão bem simples, só dois dedinhos e um polegar louco para te dar um "oi"!

Barriguinha fofinha chegando! 6

Puxe uma grande curva do dedinho até a base do número 1. O Um-Boo gosta de uma boa refeição!



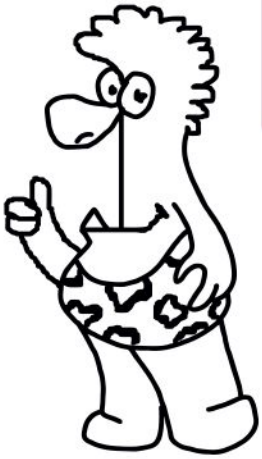


7 **Falta pouco!**

Agora ele pode andar por aí! Faça as perninhas gordinhas e pés bem firmes.

Vestindo nosso Um-Boo! 8

Que tal vestir o corpinho do Um-Boo? Faça uma curva e coloque algumas manchas para deixá-lo estiloso e com personalidade.



9 **Por fim, o toque final:**

Um super jóia para você! Um-Boo levanta o polegar e aprova o seu talento! Está pronto!

UM-BOO

Ninguém sabe ao certo de onde ele veio... Mas dizem que o Um-Boo nasceu do número 1 e que seu mundo é cheio de formas mágicas! Ele adora desenhar, inventar criaturas e descobrir coisas novas. Se um dia você encontrar o Um-Boo por aí, dê um tchau-zinho! Ele pode estar querendo ser seu amigo!

© 2026. POPMON: Criaturas Criativas - MAGNIVERSO: Universo Magnífico® - Todos os direitos reservados.

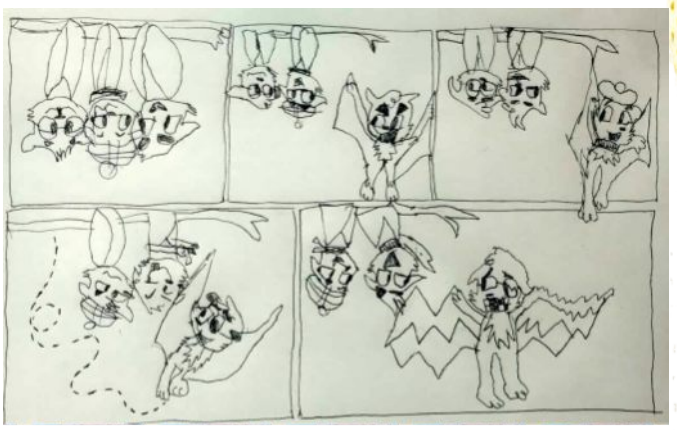
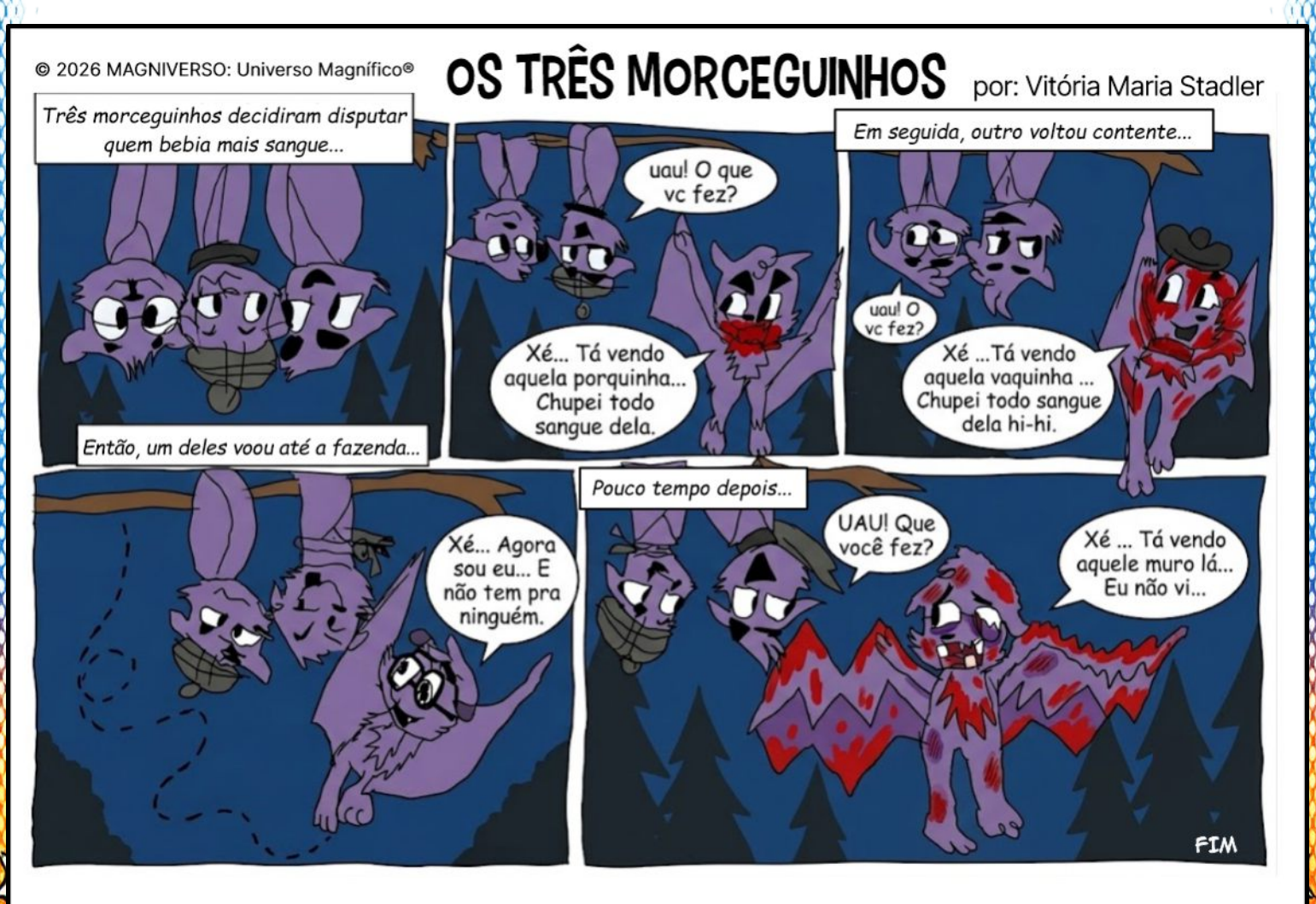
Do Papel à Inteligência Artificial

Antes dos computadores, muitas histórias em quadrinhos eram desenhadas à mão e coloridas artesanalmente. Na gráfica, as cores eram preparadas para ganhar vida na impressão.

E se essa tradição encontrasse a inteligência artificial? Inspirada por esse espírito, a artista mirim **Vitória Maria**, de 10 anos, desenhou e coloriu manualmente uma tirinha baseada na divertida piada dos três morcegos. Depois, a IA recebeu o desafio de apenas aprimorar as cores, preservando o traço infantil original.

O resultado mostra que criatividade e tecnologia podem caminhar juntas, pois, um dos pilares da Magniverso é unir nostalgia, criatividade e inovação, sem colocar a IA como substituta, mas como ferramenta.

Que tal experimentar em família? Um prompt simples já basta: **"Colora este desenho mantendo exatamente a lineart e o estilo original da criança."**



Acima, desenhos originais feitos pela artista mirim Vitória Maria Stadler de 10 anos.